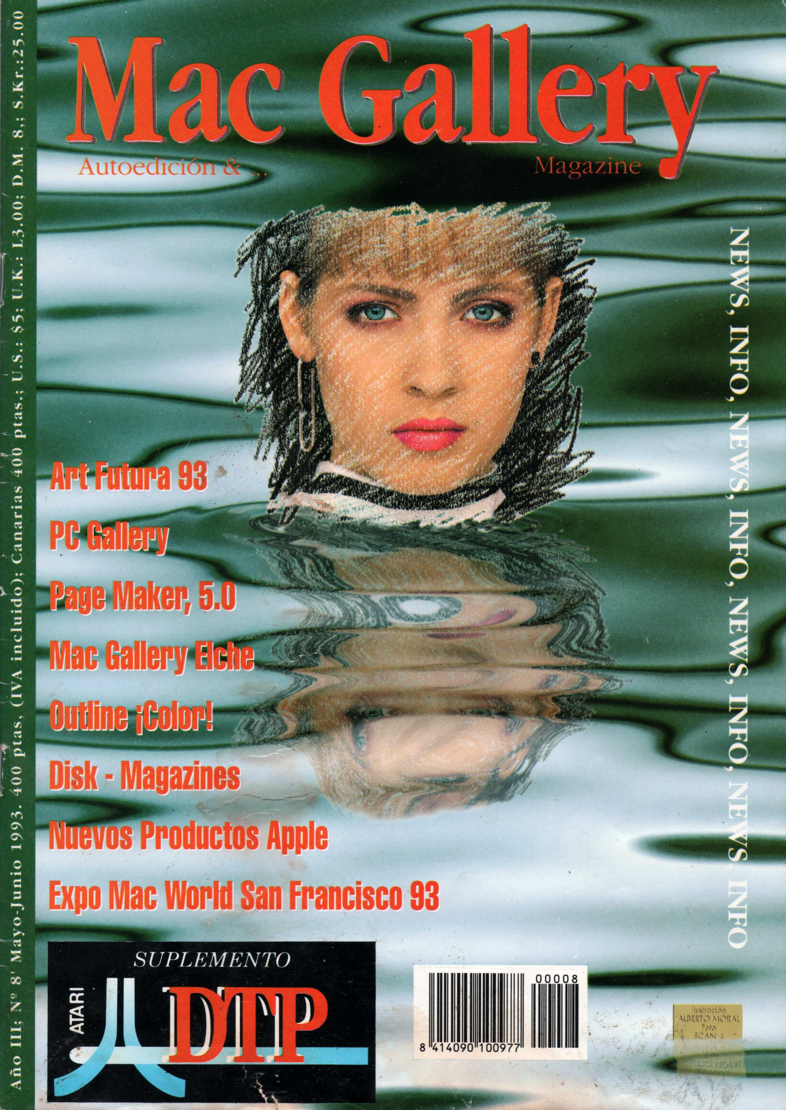


Mac Gallery
Autoedición & ...
Magazine
Año III; Nº 8' Mayo-Junio 1993. 400 ptas, (IVA incluido); Canarias 400 ptas.; U.S.: $5; U.K.: L3.00; D.M. 8.; S.Kr.:25.00
NEWS, INFO, NEWS, INFO, NEWS, INFO, NEWS, INFO, NEWS, INFO
Art Futura 93
PC Gallery
Page Maker, 5.0
Mac Gallery Elche
Outline ¡Color!
Disk - Magazines
Nuevos Productos Apple
Expo Mac World San Francisco 93
SUPLEMENTO
ATARI
DTP
00008
8 414090 100977
Ilustración
ALBERTO MORAL
Foto
SCAN 1

HUMANWARE

Director–Editor:
José Cera Calabuig

Dirección ejecutiva:
Natalia Kim

Dirección:
Bruc, 65, 3°2ª
08009 BARCELONA

Teléfono (voice):
93-488 36 09.

Fax: 93–487 66 65

Compuserve:
100034,1176 Natalia Kim

Colaboradores

España:
Miguel Alberto Cruz, Oliver Calana, Carlos–V.López, Jordi Fuentes, Lars–Erik Ekblom, Alexandra Sourander, Francisco Roldán, Ramón Romeu, Ninés García Hernández, Selena Ellis, Txaro Luke, Jorge Munnshe, Jordi Artigas, José M. Requena, Maxi.

United Kingdom:
Nial Grimes; Erw Fynydd; Carmel; Llanelli; SA14 7SG, U.K. Tel & Fax: (0269) 845 826.

Diseño:
Natalia Kim, Jordi Fuentes.

Publicidad:
Departamento propio.
Tel: (93) 488 36 09

Esta revista no se responsabiliza –necesariamente– de las opiniones de sus colaboradores.

Se aceptan (y agradecen) colaboraciones sobre soportes magnéticos (diskettes) en sistemas ASCII, Calamus, Wordstar así como por fax, carta...

This magazine does not (necessarily) agree with the opinion of its writers.

We accept collaborations in ASCII, Calamus, Wordstar; Fax, Letters...

Also in ENGLISH, FRANCAIS, DANSK, DEUTSCH, SVENSKA, CATALA.

On sale or available through subscriptions.

Es una Publicación de:



C/ Bruc, 65 3° 2ª
08009 BARCELONA

SUPLEMENTO



HARDWARE

Atari TT 030 8 Mb
Atari TT 030 20 Mb
Atari ST Mega 4
Atari ST 2 Supra 52
Atari STacy 4
Scanner
Print Technik
Fotovix Digitalizador

Code–A–Chrome
Impresoras
HP deskjet (Ink)
Atari SLM 804
Atari SLM 605
Filmadora
DTC 3000

Comunicaciones
Supramodem 2400
MNP 5

La producción es, en un 90%, en casa.

SOFTWARE

Calamus SL
Calamus 1.09N
TMS Cranach Studio
Outline 3.0

Production 90%
In–House

EL SABELOTODO

Pera international

Pera International es una empresa creada tras la Segunda Guerra Mundial, financiada por el estado británico, con la idea de dar salida a las empresas cuya situación era muy mala, para resolver los problemas técnicos del momento. Con el tiempo pasó a ser financiada por el sector privado, siguiendo con el mismo carácter de apoyo a la industria. Para ello cuenta con varias divisiones: Consultoría, investigación y desarrollo, formación, enterprise, ... teniendo su sede central en Inglaterra, donde cuentan con un amplio personal especializado para resolver cualquier tipo de problema. Están conectados a unas 850 bases de datos de todo el mundo, que les permiten resolver las cuestiones, del tipo que sean, que les plantean sus asociados en un plazo máximo de una semana. Sus servicios van dirigidos a empresas medianas, grandes y asociaciones de empresas. Como novedad más importante brinda la posibilidad de respuestas elaboradas a preguntas muy concretas, un servicio de información puntual vía fax, correo electrónico, ... En España han establecido su sede en Barcelona, por el tipo de industria manufactureras sin demasiados problemas y mucho más parecida al resto de Europa. Las consultas van desde la normativa sobre la comercialización de un producto, hasta proveedores de materiales para helicópteros, problemas de fabricación con un aceite, ... Los socios pagan una cuota por un año y tienen derechos a tantas preguntas como se deseen; al renovar el contrato se adapta el contrato a las preguntas que se van a realizar.

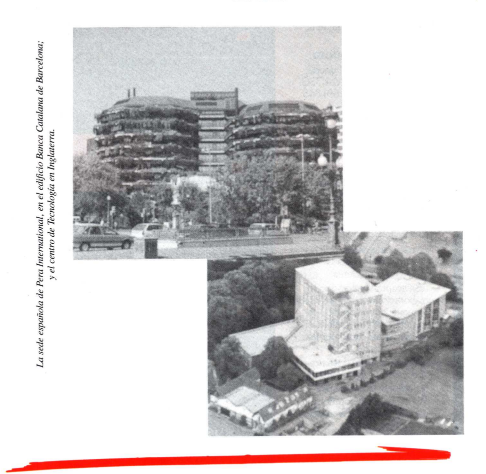
Reconocen que les cuesta convencer a las empresas de su fiabilidad y la necesidad de una empresa capaz de dar respuestas con conocimiento de causa, pero no por ello cesan en su empeño de demostrarle al empresario lo rentable y beneficioso de sus servicios y, poco a poco, se van introduciendo en el mercado industrial español.

Su número de telefono es:

93–280 15 18.

Jordi Fuentes.

" La información en España está muy prostituida, es necesario darla con conocimiento de causa "



La sede española de Pera International, en el edificio Banca Catalana de Barcelona; y el centro de Tecnología en Inglaterra.

"How can I find spare parts for our airplane?"; "Is there a special oil that doesn't spot tissue?"; "Who handles this kind of products in South Africa?"... Just ask and Pera International will find out for you!

This special service originally started in Great Britain during World War II and today continues to give support to all kinds of enterprises. Consulting, investigation, development...

Connected to 850 databases the task is to answer any question that might arise, like legal, management, marketing and a vast etcetera.

Another plus is up–to–date information by fax or E–Mail.

The service is used by companies, smaller and bigger, and recently Pera International has opened up their spanish branch in Barcelona.

OUTLINE 3.0

¿Qué te parecería poder utilizar tu arte Calamus Outline combinando colores? Imagina, además, que puedes efectuar un degradado en la letra de manera que empieces escribiendo la palabra en rojo y acabe siendo amarilla. O verde. O del color que tú quieras. A todo eso añádele poder ponerle un filete de línea negro, azul, magenta, ... como más te guste. Luego, por supuesto, puedes transformar el texto en una bandera que ilustrará cuaqluiera de tus páginas, dándo un efecto visual realmente potente.

No te estamos hablando de ningún proyecto de futuro, ni nada por el estilo, sino de un viejo conocido que tiene una nueva versión: El Outline 3.0. En esta nueva adaptación se ha pensado en los monitores en color, permitiéndose trabajar con una resolución alta de TT, sin necesidad de pasar a la alta de ST, con lo que los colores toman el papel de protagonistas y, además, resulta muy útil para quien trabaja con el Calamus SL y necesita alguna ayuda del Outline. ¡No sabéis la de tiempo que llega a ahorrarse uno!

Pero no acaba ahí la cosa, no. Existe la posibilidad de importar todos aquellos vectoriales que se habían creado con el Outline anteriormente y empezar a darles colores, y conseguir una nueva imagen de ellos. Igualmente se puede importar un gráfico que se tenga almacenado en formato IMG, gracias a una opción que aparece en el menú de ventanas desplegable. En este caso hay un icóno en pantalla que permite que éste permanezca oculto o perfectamente visible. Eso sí, sólo lo podrás ver de un único color, ya que el truco que utiliza Outline para adaptar el formato .IMG es el de editarlo, sin niguna posibilidad de tratarlo. Para ello, para poder tratarlo, deberías utilizar el módulo de vectorización que existe para el Calamus SL.

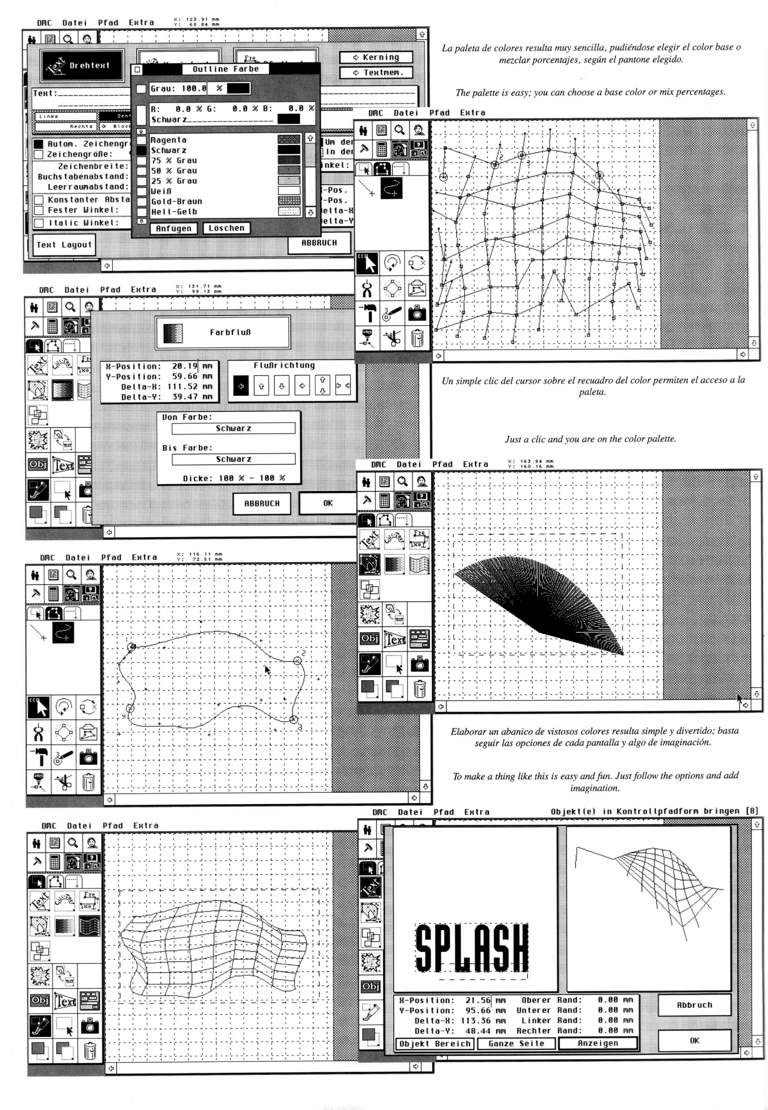
También existe la posibilidad de seleccionar dos textos con diferente color y tratar de filtrarlos entre sí, jugando con una serie de colores que te ofrecerán una divertida mezcla final, en función del original y los escogidos para la miscelánea. Y para dar una pequeña idea de lo que puede llegar a lograrse con esta avanzada versión, se incorporan una serie de ejemplos, en diversos formatos, (.CVG, .IMG, .OL, ...) que tratan de mostrar al usuario, de forma clara y visual, por aquello de que una imagen vale más que mil palabras, de lo que es capaz el programa si se le sabe sacar buen partido. Echadle, si no, un vistazo al señor Jeltsin. ¿Realmente alucinante, no?

A partir de ahí ponedle toda la

Finally Outline has arrived to color! So now you can make almost any kind of color degrade. Like, for example, start writing in red end finish yellow. Or green. Or... just as you wish. And, sure, you may choose any color for the border. Plus, naturally, all the other features you are used to from your "regular" Outline... Any shape your mind can imagine.!

You can also import vectors and color them. Pity you can't -yet?- use an

Sobrán palabras...



La paleta de colores resulta muy sencilla, pudiéndose elegir el color base o mezclar porcentajes, según el pantone elegido.

The palette is easy; you can choose a base color or mix percentages.

Un simple clic del cursor sobre el recuadro del color permiten el acceso a la paleta.

Just a clic and you are on the color palette.

Elaborar un abanico de vistosos colores resulta simple y divertido; basta seguir las opciones de cada pantalla y algo de imaginación.

To make a thing like this is easy and fun. Just follow the options and add imagination.



Una bandera vistosa, con colorido y muy sencilla de elaborar.

imaginación que queráis y obtendréis auténticas virguerías a la hora de combinar degradados de colores, pasar de un violeta a un cyan con letras huecas cuyo filete es de uno u otro color, crear banderas en amarillo con el reborde en verde y el texto, de la misma forma, en negro, ...

Los ficheros se exportan en formato CVG, eso sí, tanto para versión 1.09 como para la versión SL del Calamus, por aquello de los colores. Pero si lo deseáis podréis exportarlos en formato Postcript y tratarlos después. Atrás quedaron ya los ficheros .OL a la hora de salvar, pese a contemplarse la posibilidad de ser cargados. Ahora, también, puedes importar un .CVG, agruparlo como marco de grupo y trabajr con él en el Outline 3.0. En esta versión el clavo de la rejilla, que aparece activada magnéticamente arriba y a los lados por defecto, se situa en el centro mismo de la pantalla, con lo que el centrado y justificado es mucho más sencillo. Igualmente, siguen conteniéndose muchos de los extras que ya aparecían en la anterior versión de Outline, si bien gana en interés al contemplar la posibilidad de olvidar la monocromía de los tonos grises.

Colores y formas, los grandes protagonistas del Outline 3.0

¿Inconvenientes? Quizá el de siempre, que la primera versión está en alemán y su comprensión, aunque no excesivamente difícil, sí es algo peliaguda. De todas formas parece ser que ya se está preparando la versión traducida al castellano, lo que facilitará aún más las cosas. Por lo demás os garantizo que alucinaréis cuando lleguéis a descubrir la amplísima gama de posibilidades que incorpora.

Podréis crear desde los titulares más psicodélicos a los rotulos, folletos, carteles o dibujos más serios, "cucos" y elegantes que deseéis. Ya sabéis que el mayor porcentaje lo pone vuestra mente y vuestra inventiva.

Jordi Fuentes.

.IMG... unless you vectorize it first, that is.

You can also choose two different texts, different colors, and mix them, obtaining an interesting result. The program contains different examples to show you -and show off- what it is able to do if you take advantage of all the features... Amazing... So, just let your imagination and fantasy fly... make it come true now only depends on you!

The results of your creativity can be exported either as .CVG) to S.L. or Calamus 1.09 but you can also choose PostScript format and then treat it. Forget the old .OL.

Another new possibility is to import a .CVG, box it and then treat it.

Complaints? Well, like always this first version comes in German, but time will cure that one...

Grandes posibilidades para la tipografía.

Wasser

Zufall



DESDE TU TECLADO

Soy un usuario de Atari que utiliza esta marca desde hace 3 ó 4 años. En todo este tiempo he tenido tiempo de evaluar sus resultados y llegar a algunas conclusiones relacionadas con la rentabilidad que puede dar su uso. Y quisiera romper una lanza a favor y valorar, en su medida, estos maravillosos ordenadores que tanta aceptación tienen en Europa Central y tan poca en España.

Lo que más me llama la atención de Atari es la fabulosa capacidad para utilizar todo tipo de software procedente de otras minas más o menos sofisticadas, como puede ser el PC. La primera compañía en aprovechar las capacidades emulativas de la gama ST de Atari fue Data Pacific Inc., de Denver (Colorado), que con su famoso Magic Sac podía emular al antiguo Macintosh 128/512 Mf. El éxito de este producto fue enorme entre un gran número de usuarios Atari americanos y europeos. Y es que aprovechando la circustancia de competir MC68000 procesador central y la unidad de gestión de memória avanzada de Atari, los avispados programadores de Data Pacific consiguieron compatibilizar las capacidades operativas del Apple Macintosh en el seno del fabuloso ST, que además de poseer mayor resolución gráfica, tenía mayor velocidad de movimiento de bloques y más cantidad de memoria RAM (1024Kb.) que el propio Mac. Después llego el conocido Spectre CGR, que ya con la ROM de 128 Kb. podía leer directamente los discos de Macintosh.

Ante la lentitud de PC–Ditto en producir una tarea de traducción de Intel a Motorola, posteriormente, llegó el PC–Speed, que consistía en una pequeña placa de circuito impreso que incluía un procesador clónico de Intel 8086 (V80), de NEC a 8 Mhz.

Pues bien, toda la riqueza de software soportada con Atari, si bien se convirtió en una gran potencia informática en un momento dado, dejó de ser, posteriormente, un argumento válido para los posibles adquisidores de ordenadores y pese a su bajo precio y a su calidad técnica como Hardware informático, la gente dejó de comprarlos y se volcó hacia los PC's y hacia los Macintosh. Como consecuencia, las ventas cayeron en picado y los principales distribuidores cerraron, traicionando a la marca y pasándose a otra.

Lamentablemente no parecemos habernos dado cuenta de que Atari es una de las opciones más versatiles para el desarrollo informático y que, estudiantes sobre todo, deberían tener más acceso a ésta tecnología y aplicarla a sus tareas docentes y lúdicas en Hardware en Software, y desarrollar sus estudios; por lo menos en sus primeros cursos.

Porque las otras opciones informáticas pueden ser más fáciles, sencillas y atractivas y con descuentos, pero son mucho más cerradas y más codificadas; esto puede ser peligroso y conducir a un beneficio fugaz perecedero y una dependencia excesiva del exterior, ya que todo se nos dará hecho y sin posibilidad de rehacerlo.

No dejemos caer a los ST en el pozo de los olvidos, marginados en el mejor de los casos; a trastear en el terreno de la música, corriendo algún triste procesador de texto o simplemente rebajado a consola de videojuegos, porque en realidad con Atari se puede correr Calamus, Pagestream, Page Maker, Word, Mac Draw, Mac Paint, Foxbase, Dbase III+ ó IV, Lotus 1,2,3, Excel, Wordstar, Open Acces, Power Point, Cricket Graph, Adobe Type Manager, Mac Write, FreeHand, Turbo C, Quick Basic, Hitsoft, Basic GFA, ... ¿Esto no significa nada?

Creo que hay buenos motivos para continuar con Atari y quiero que los lectores sepan valorar lo que tienen entre las manos. Como ejemplo valga vuestra revista, creada en ordenadores Atari y además en 2 idiomas, cosa que tiene doble mérito, aunque no tenga números de página.

Jordi (Girona)

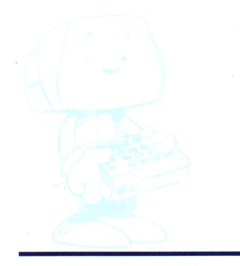
Hola.
En primer lugar deciros que vuestra revista me parece un poco dura de leer.

La maquetación está poco cuidada, con tipos de letra diferentes en cada página y mezclándolos con poco gusto. Me recuerda a la de los fabulosos fanzines caseros de los 80, cuando apenas se tenían medios. Vosotros tenéis medios, pero, ¿os falta gusto?. Creo que deberíais ojear otras revistas, como PCWorld o MacUser.

No pongo objeción a que queráis abarcar a usuarios de ordenadores de distintos tipos, pero sería mucho más cómodo separarlos, dedicando el mismo contenido con un orden. A todos nos puede interesar saber qué pasa en otros mundos, pero preferimos ir al grano y consultar la información sobre el nuestro.

Me encanta ver a los ATARI–Adictos enamorados de su máquina, pero por otra parte me dan un poco de pena, ya que ATARI tiene sus días contados. De hecho en una de las cartas ya hay un usuario que cuenta como su ATARI–CENTER, que se prometía fiel a cualquier derrumbamiento, cierra sin previo aviso y le deja más tirado que Julio Iglesias a su hijo de Murcia. Y es que, quitémonos la venda de los ojos; en la informática, como en cualquier negocio, lo que prima es la rentabilidad.

Refiriéndose al mismo usuario que en el parrafo anterior, éste volverá a equivocarse cuando compre el PC de



IBM. ¿Por qué? Pues porque si se ha acostumbrado a su Atari, con el PC acabará de los nervios. Al final, dentro de algún tiempo acabará comprándose un Mac, con lo cual habrá gastado tiempo, dolores de cabeza y dinero por seguir con la venda puesta.

Mi consejo, a lo locos del ATARI y del AMIGA, es que si les gusta su máquina no se deshagan de ella hasta que se les joda; pero que no hagan la tontería de comprarse otra a no ser que esto dé la vuelta y se siente ATARI como empresa seria (que ahora no lo es.) Mientras llega ese momento, (que lo dudo), se pueden abrir a conocer los PC's y los Macintosh, o a hablar con usuarios de ambas plataformas para saber por cuál decidirse. Y sólo decir que quienes trabajan con PC y Mac, indistintamente, acaban inclinándose por el Mac.

Espero que toméis mi crítica como contructiva y que pongáis un poco más de cuidado en la imagen de vuestra revista. Os deseo larga vida... aunque en vez de ser DTP–ATARI y otros, acabéis siendo AUTOEDICION CON MAC Y OTROS.

Mac Giver (Madrid)

Hola, querido amigo Mac Giver.

En tu primer punto, te podemos agradecer emocionadamente tu opinión, ya que de esa forma nos ayudarás a esforzarnos.

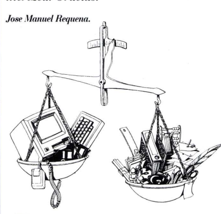
El segundo punto, el de que intercalemos información de diferentes ordenadores, es para una mejora de la revista y, como dices en el punto tres, en cualquier negocio lo que prima es la rentabilidad.

El tercer punto; no somos Atari – Adictos enamorados porque estemos locos o porque tú nos tengas pena, sino que lo somos porque, pese a todo, no necesitamos que nadie nos limpie los moquitos y no lo quiero decir en sentido literal; el usuario Atari, por lo general, no depende de nadie; por decirlo de alguna manera somos los SUIZOS de la informática.

El cuarto punto; ese usuario Atari, si se mueve sólo un poco, encontrará rápidamente entusiastas usuarios que le apoyarán desinteresadamente, y por esa evidencia no necesitará comprarse un Macintosh. No verá, de esa manera, gastado su tiempo, dinero, ni tendrá dolores de cabeza, como muchos usuarios de Mac, que todavía están esperando ver resueltos sus problemas con el Postcript, (por mencionar tan sólo uno de ellos.)

Por otro lado, seguiremos tu instructiva critica, pero no más alla de lo que se merezca. Gracias.

Jose Manuel Requena.



Desde que encontré vuestro primer número, aún no salgo de mi asombro, de que exista una revista tan especializada en un tema tan exclusivo como la autoedición; pero lo verdaderamente curioso es que, además, sea buena, pida casi a gritos nuestra participación y, sobre todo, y esto sí es verdaderamente raro, da un papel relevante a mi ST. Comprendo que poderosas razones obligan a hablar de otras máquinas, pero os ruego, en nombre de los descamisados de Atari, que no nos olvidéis. Actualmente sois nuestro refugio y fuera hace mucho frío para nosotros.

He esperado cada número con un poco de impaciencia, debido a su trimestralidad y espero que remediéis esto, pero claro, hay más factores para esto que mis simples deseos. ¡Ah! Y más páginas; por pedir que no quede.

El caso es que ahora nos dais la oportunidad de pedir a la carta nuestra revista, dentro de lo posible. Bueno, estas son mis sugerencias; algunas pueden parecer ingénuas, otras fuera de lugar e incluso ignorantes de realidades economicas etc. Pero están hechas con ilusión y cariño, sin ánimo de enseñarle nada a nadie, y, con suerte, igual vale alguna:

1.– Seguir con los artículos hasta terminar un tema.

2.– Más claridad en las composiciones, las encuentro algo confusas, parece que nunca sé por dónde seguir leyendo. El traducir al inglés cada artículo limita mucho las páginas, las monotoniza y a mí me desconcierta; se podrían hacer dos revistas, una en español y otra en inglés.

3.– Hacer hincapié en la compatibilidad en cuanto a gráficos, textos, etc. de PC, Mac con el ST. Confeccionar una tabla de polivalencia entre formatos distintos y explicar sus diferencias, ventajas y desventajas. Sin olvidar el ST.

4.– Artículos más didácticos; en cierta forma os tengo de maestros, como por ejemplo "Así creas un fanzine", didáctico y con continuidad. Se podrían tratar temas como utilización del scánner, tipos y cualidades y, si es posible, precios, cómo superponer textos sobre imágenes obtenidas con este periférico. Bueno, trucos y consejos para sacar partido al scánner aún siendo del tipo económico y trabajando con impresoras de 300 ppp.

5.– Concurso de portadas, carteles, anuncios, cualquier trabajo relacionado con este mundillo. No harían falta grandes premios, verlo publicado sería una forma de darse a conocer y tener cantera.

6.– Se podría dar un texto para ser utilizado por los lectores en una composición que luego mandarían a la redacción y la mejor se publicaria. El texto también podrían aportarlo los lectores y ser elegido para el siguiente número.

7.– Colección de clip–arts hechos por los lectores ejemplar a ejemplar, hasta formar uno de todos nosotros.

8.– En cada información indicar equipo y soft en que funciona y precio.

9.– Papel reciclado, escepto, claro, en páginas especiales, o portada, etc.

Recomendar bibliografía (si la hay).

Bueno esto es todo de momento; tenía mucho que deciros, quizás me he pasado. ¡¡¡ADIOS!!!

Un Amigo.

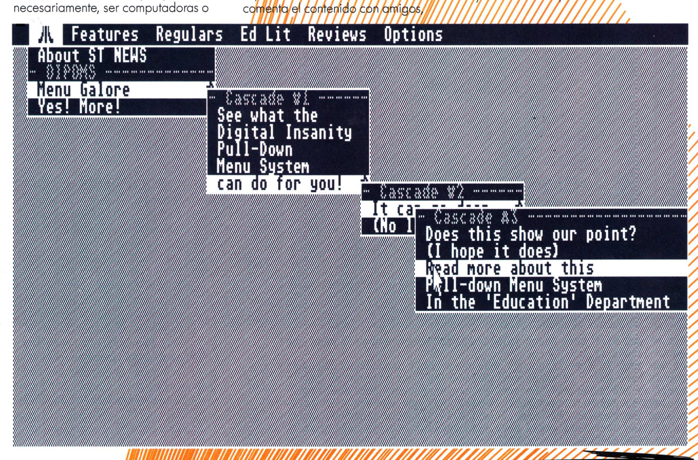
Tomamos en cuenta tus propuestas, al igual que te las agradecemos e intentaremos, con todo nuestro esfuerzo, hacer de ésta una revista para todos los usuarios Atari.

MAGAZINES ELECTRONICOS

Año 2.000. Un joven entra en el kiosko, elige entre los titulares visualizados en el vídeo expositor, mete una moneda en la ranura y recibe un diskette de la unidad duplicadora y en pocos minutos está en casa, leyendo el número 500 de A-DTP. ¿Es la edición electrónica una utopía futurista o una visión realista con la que contar?
Los costes de edición tradicional son de susto. Millones y millones están en juego incluso para poner a la venta/en marcha el proyecto más modesto pero existe la posibilidad de lanzar el mensaje vía diskette. Fanzines en diskette, podríamos llamarlo.
La idea es sencilla: Pone unos cuantos ficheros de texto y tienes tu propia revista digital. Y a partir de ese escalón puedes crecer todo lo que quieras: añade imágenes, tipos con gancho, algo de música...
La mayoría de los disk zines se editan como Public Domain, sin ánimo de lucro

Magic Media The year is 2000 A.D. A young man enters a news kiosk and having made his choice from the VDU, pushes a coin into the empty slot. A disk drops from the duplication unit and hailing a cab he returns home to browse through issue 500 of Atari DTP. Is electronic publishing really a glimpse of the future or just media hype?
Everybody dreams of running their own publishing empire, but the costs can be frightening. The equipment alone used in the publication of a magazine runs into the thousands, but there is a solution and what's more, that solution is public domain! Disk magazines are today's low cost answer to publishing ambitions. The idea is simple: put a few text files written by yourself and friends onto a disk together with a viewing program and you have your very own digital magazine - it really is that simple! But the concept doesn't have to end there; add some pictures, a snazzy typeface and even some music and you have a diskzine that could supersede anything available in print! The majority of diskzines are public domain themselves meaning the authors can't be making pots of money from them, so why run them? What makes these normally sane people turn to a life of sleepless nights and low pay producing a 'zine which would seemingly benefit everybody but themselves?
Ask The Author Ask any diskzine publisher why he bothers and you are likely to get the same reply: contacts. 'Zines are the ideal way to contact other computer users with similar interests and those interests needn't particularly be computers. In fact, the beauty of the diskzine lies in its flexibility - just as you wouldn't expect to find traditional magazines solely covering paper, 'zines needn't be about computers. Providing you've got people who want to read and write the articles, the sky is the limit! And for this very reason you find 'zines dealing with topics that could never warrant coverage in an expensive traditional magazine. Nutworks, an American diskzine for example takes a humorous look at the world in general. Computers are sometimes the subject, other times not, but the magazine does have a huge following. And little wonder - it's very funny, just illustrating that providing you have people who want to read your magazine, it will be a huge success.
Money for Nothing? So you've got the writing talent and the all important ideas - what exactly does producing a good diskzine involve? The recipe for success can be summed up under three headings: topic, editorial standards and shell. These three aspects are what make or break a diskzine. Let's take a closer look at getting your idea off to a flying start: The topic covered in your 'zine is all important. Just because you find goat herding games fascinating, doesn't mean anybody else will. A few minutes spent finding out whether anybody wants to read your effort in the first place can save weeks of hassle. Start by asking friends, neighbours, pen-pals - would they read what you want to write? By making sure you have a readership, a successful idea can be developed. Editorial standards

alguno y posiblemente te preguntarás para qué quiere alguien pasar noches en vela trabajando sin recibir un duro a cambio...
Pregúntaselo a cualquiera y te contestará: "Contactos".
Porque es la manera ideal de contactar con usuarios con intereses similares y esos intereses no tienen porque, necesariamente, ser computadoras o informática. De hecho, el atractivo real del disk-zine está en su flexibilidad, no hay límite.
¿Qué necesitas para que un disk-zine sea un éxito? Dividamos la respuesta en tres secciones:
Temática, nivel editorial y presentación.
La temática es, por supuesto, importantísima. Antes de arrancar comenta el contenido con amigos, compañeros de trabajo, vecinos, para saber si -y cuánto- interés puede existir para leer lo que quieres publicar.
El nivel editorial es lo que da a una revista -tradicional o electrónica- su credibilidad. La gratuitidad no es una excusa para tener un nivel bajo de calidad editorial. Ortografía, gramática y síntaxis son importantes. Los lectores



give a 'zine credibility. Just because your magazine is free or very cheap doesn't mean the standards have to be low. This aspect is made easier by modern word-processors including spell, and sometimes even grammar, checkers. The readership won't expect perfection, but will respect the effort made. Shells, or text display programs, come in all shapes and sizes. Some are custom written, others put together with public domain utilities; but be they glitzy or plain there are only two points which are going to interest the reader: speed and readability. If you use colours, make sure they are readable on TV's & monitors; fonts used should also be clear. While publishing your own diskzine isn't going to make you a millionaire overnight there are huge benefits and will give invaluable experience to prospective journalists.
Publish and be Damned! Diskzines have been around for years and used to be regarded as nothing more than a cult (much like computers!). But take a look at today's 'zines and you will find that things have changed. Not only have the editorial standards been raised but so has the presentation - some even border on being multimedia publications in their own right! Does this all spell doom for the traditional magazines we know and love? - hardly! Rather it has created a totally new market. Diskzines are computer based information for computer users and can literally be published by anyone with a couple of disks of public domain and a bit of spare time! You too can have a share in the electronic publishing revolution - go on, surprise yourself! Nial Grimes.
ST News 6.2 Machine : ST Disk No. : DMG 141 Supplier : Floppyshop ST PO Box 273 Aberdeen AB9 8SJ UK Tel: (0224)312756
It was a sad day indeed when the doors of ST News closed after some thirty earth shattering issues. But take heart, the Dutch wizards are back in a totally new 'undead' series! There never has been any competition in terms of text display - ST News won hands down first time round and is still better than anything currently available. It also remains one of the only 'zine display systems to support underlining, italic and bold text. When it comes to the crunch the content is the important thing and fortunately ST News scores just as highly in this department. All editorial is well written and wouldn't look out of place in a news stand magazine. A good balance of serious and entertainment topics are covered, meaning there's something for everybody. ST News had its hey-day at a time when it faced no competition. Nowadays there are literally dozens of 'zines all vying for position, but somehow ST News still manages to come out near the top - a cracking good read. Rating: 93%
STEN #8 Machine : ST Supplier : Dave Mooney 14, School Road Morningside Newmains Lanarkshire Scotland UK
STEN (standing for ST Enthusiasts Newsletter) is produced on a bi-monthly basis and aims to cover the more serious side of the ST. This seems to make sense as Atari are now promoting the ST as a serious machine, but is it worth the

no exigirán la perfección, pero sí agradecerán los esfuerzos.
La presentación, el programa de visualización de los textos, puede tener cualquier forma y tamaño. Algunos son muy elegantes, otros más cutres pero hay dos puntos de importancia: Velocidad y legibilidad. Si usas color, asegúrate que se pueda leer bien en un televisor o monitor. Las letras elegidas deben ser claras. (De hecho, sigue las reglas de autoedición básicas y no tendrás problemas...)
Aunque editar un disk-zine no te convertirá en millonario de la noche a la mañana, sí te dará mucha experiencia valiosa.
Los disk-zines solían ser definidas como algo underground, "para fanáticos"

```
MODE|Execute        ** S C A N N E R  3   Sept/Oct **

        * REGULARS *                    * ARTICLES *
Editorial                       Action Replay 2            Dumbo
Contents                        Action Replay 2            Yello!
Letters                         Action Replay Cheats
PD Scenery                      Modems Part 2
Reviews
Raffle/Competition              *   *   *   *   *   *   *
General Info                    Telescan Computer Services
New users/lamers click me             Handsworth Road
Special Offers                     Blackpool  FY5 1SB
What you've missed!              TEL (0253) 22296
                                *   *   *   *   *   *   *
Music to read by
                                Click me for PROGRAM MENU
```

pero échale un vistazo a las últimas ediciones y descubrirás que todos los listones se han levantado. Algunos son auténticas presentaciones multimedia. ¿Significa esto la muerte de la prensa tradicional, tal y como la conocemos y amamos? No. Más bien es un nuevo mercado. Al fin y al cabo son los disk-zines información en formato informático para usuarios de computadoras.

¿Por qué no lo intentas tú también? Aunque tus conocimientos de programación sean escasos, tú puedes participar en la revolución de la edición electrónica. Echale un vistazo al contenido de alguna librería de Dominio Público y seguramente encontrarás varias utilidades para facilitar la tarea de crear una revista en diskette.
Como ejemplo, tres:
MenuMaster 2.5 - Amiga - 512K
Esto es más que un envoltorio de un disk-'zine. Permite mostrar no sólo texto, pero también guiones completos o cualquier otro paquete que quieras incluir en tu revista. ¡Super fácil de usar! Vale la pena que lo pruebes.

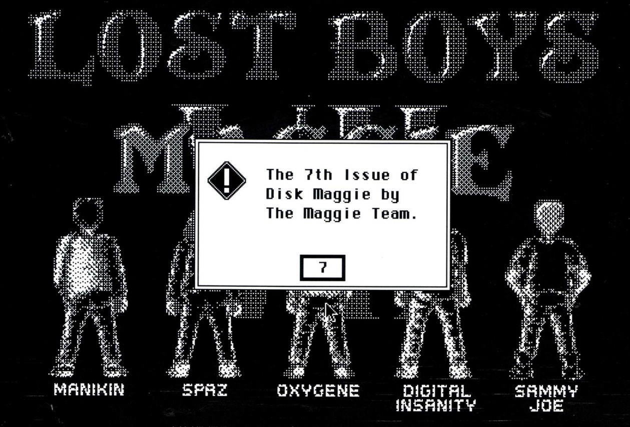
```
Options  WELCOME  LIBRARIES  PD WORLD  SPACE OUT!  GAMES
About S.A.N.D.P.          OXYGENE 4
OXYGENE 4  -  DISK 314  -  SEVEN DISK PD LIBRARY.

Most of you will have heard this track somewhere and will know just
how brilliant it is!
But how does it come across in this demo. Well just about the whole
song is here which is excellent considering that it runs on 520STs
aswell as 1mb machines. The samples are very clear and sharp too.
The snag is (as with most music demos) that you can hear the joins in
between the samples. Perhaps if just a little more time were put into
the editing then this would have been perfect. Having said that it is
a very good effort.
The graphics are just a single digitized picture of an Astronaut on
the moon. In fact it is the same picture as we used for the title
screen of Stellar in issue one!
If you haven't got a Jean-Michel-Jarre album with this song on it then
this demo will be worth getting. Otherwise I really can't see any
point.

Graphics 5  Sound 8  Overall quality 7
```

Magazine Publisher (MOS) - PC - 256K
Hecho para PC y escrito por la

than everything else on earth' style Amiga magazines seem to be so very fond of. The whole thing is strung together by a rather nice menu driven shell which uses the PPMore utility to actually display the text. Original it may not be, but it's fast and easy to read, which is worth a lot when it comes to 'zines. As if that isn't enough, a whole disk of public domain and shareware is bundled with each issue. General Amiga is released on a bi-monthly basis and costing just £3 for the two disks is worthy of anybody's disk collection - check it out! Rating: 87%
Shareware Domain Machine : PC
Supplier : Softville Unit 5 Straffield Park Elettra Avenue Waterlooville Hants. PO7 7XN UK
Despite the PC diskzine scene being practically non-existent just a few months ago, it's good to see some truly excellent specimens emerging. Shareware Domain is just such a magazine and really shows what the PC can do when somebody puts their mind to it. The shell has been custom written and it shows! You can forget the drab, boring displays you've become accustomed to and welcome in the new menu driven niceties of a semi-graphics user interface - quite an experience for a PC this side of Windows 3 or GEM, don't you think?! The articles are written to a good standard and cover the serious side of the PC, which is I suppose, what you would expect for the world's biggest selling business computer. This pilot issue covers Viruses, Shareware, Public Domain and a few moments of light relief with a couple of issues of Nutworks (the l ect roni ch umo ur m magazine). When you consider the range of 'zines available for the PC it's a miracle that Shareware Domain is so competent. We can only hope that the quality will remain as high as it is and look forward to many happy months of reading - a winner! Rating: 90%
Do It Yourself! Programming skills not up to much? Not to worry - you too can have a share in the electronic publishing revolution thanks to the public domain. Take a look through any PD Library catalogue and you are likely to find a host of utilities, all removing the chore of programming a disk magazine. Let's take a look at just three:
MenuMaster 2.5 - Amiga - 512K
MenuMaster is more than just a disk magazine shell. Rather, you can link any amount of CLI commands to a single menu entry. This not only allows text display utilities to be run, but also complete scripts or any packages you choose to include as part of your



gente responsable del disk-'zine "Shareware Domain". Aunque no es tan sencillo de usar como sus equivalentes para ST o Amiga sí está al alcance del usuario aficionado.

S.A.N.P - ST - 512K
Para facilitar las cosas para usuarios del ST es este un programa usado en muchos disk-'zines. Totalmente basado en GEM y aunque el display del texto es un poco lento, no molesta.
Y esto no es más que la punta del iceberg. Nunca había habido un momento más oportuno para iniciarse.

magazine. Unlike other programs of its genre, a built in menu entry editor with password protection is included (beats messing around editing text files for menu entries!). MenuMaster is extremely easy to use and is worth it's weight in gold. Give it a try.

Magazine Publisher (MOS) - PC - 256K
On the PC front, we have Magazine Publisher, written by the people who are responsible for Shareware Domain. With a tough act like that to follow, can they hope to succeed? While it's not as easy to set up as its Amiga and ST counterparts, it remains in the realms of the inexperienced user and providing you know a little bit about batch files, shouldn't cause too many sleepless nights. In common with Shareware Domain, publications produced with MOS look great and are on a par with most ST & Amiga 'zines!

S.A.N.P. - ST - 512K Making a bid for easy ST publishing comes S.A.N.P. (or Still Another NewsDisk Program to friends). Whether you realise it or not you've probably come across this fellow before as quite a number of diskzines use it. The front end is fully GEM'ed although actually setting up the menus involves getting your hands dirty with a text editor but all in all it's not too much of a chore. In use, the text display is a little on the slow side, but not overly so. If programming your own shell is beyond you, S.A.N.P. is worth a look.

This is just the tip of the iceberg. There's never been a better or an easier time to get involved in running your own diskzine. Well, what are you waiting for?

The Hit Parade Spoilt for choice? Allow Atari DTP to guide you through the minefield of diskzines. Let's hit it (cue irritating jingle):

ST 1) ST News - Floppyshop ST, PO Box 273, Aberdeen, AB9 8SJ - A great balance of serious and entertainment coverage.
2) STEN - Dave Mooney, 14 School Road, Morningside, Newmains, Lanarkshire, Scotland - The cutting edge in ST application reviews and articles.
3) Maggie - Budgie UK, 5 Minster Close, Rayleigh, Essex, SS6 8SF - good entertainment only 'zine with demo crew The Lost Boys at the helm.

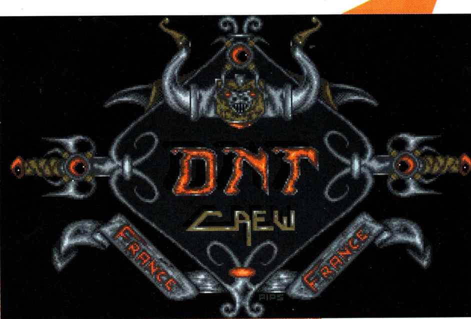
Amiga 1) General Amiga - Ronnie James, 19 Earn Court, Alloa, Clacks, FK10 1PT - Unbiased, well written diskzine with some great tutorials.
2) Scanner - Telescan, 1a Grantham Road, Handsworth Road, Blackpool - High editorial standards and a good PD selection make Scanner worth its weight in gold.
3) The Final Frontier - Strictly PD, 11 York Place, Bristol, BS1 5UT - Trekkie news straight from the captain's log.

PC 1) Shareware Domain - Softville, Unit 5, Stratfield Park, Elletra Avenue, Waterlooville, Hants, P07 7XN - Lively articles with a presentation to match.
2) PC Gamer - P. Edwards, PO Box 39, Dagenham, Essex, RM10 7UN - Strategy gaming personified.
3) PC Monthly - R. Lillycrop, 19 Nelson Court, Watton, Norfolk, IP25 6EL - A compilation of the very best PD & shareware released each month.

effort? The answer has to be a definite yes! The content is always top notch and after a small setback with earlier versions of the display program, it now rates amongst the fastest. Each issue is packed with information and it's quite normal to find articles sourced from all over the world. Of particular interest are the text files from American bulletin boards. One article in the latest issue provides a look at the possibility of ST emulation on the PC - all interesting stuff. The editing standard is also very high and has obviously been spell checked (a simple thing, but one that's overlooked by far too many 'zines!). If you are interested in the serious side of the ST, you can't do better than picking up a copy of STEN! PD Rating: 92%

DNT Papers 1 Machine : ST Supplier : 'Flips' 5 Bis Rue De Planchepaleuil 63200 RIOM FRANCE

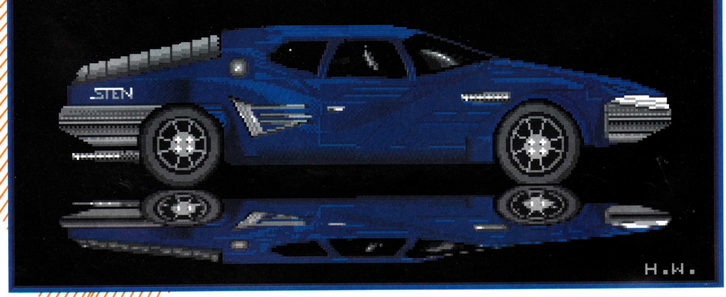
On a more Central European note we have 'Papers' from French demo crew DNT. The serious side of the ST is pushed firmly back- stage, games and demos being the order of the day. And why not? - everybody needs a break every now and again! Articles in issue one include several tutorials covering 68000 assembly language and some help with the tricky moments in your favourite games. The programmers' demo roots can be seen from the magazine, which can only be described as a demo in itself and the intro puts many games to shame! In terms of usability, it is very good, if a little drab and prone to hanging up.



Despite boldly proclaiming itself to be a bi-lingual (French/English) magazine, all of the articles are in French. This will probably change as more people begin to donate their work and who knows? - maybe we'll even see some Spanish articles in time. For a first issue DNT Papers is excellent. The colours could do with tweaking for clarity and support for high resolution would be a good idea, but minor quibbles aside the potential is there. Rating: 75%

General Amiga 12 Machine : Amiga Supplier : Ronnie James 19 Earn Court Alloa Clacks FK10 1PT

Whilst most Amiga owners seem to spend their time engrossed in games, there are an increasing number of serious users. This is the area General Amiga aims to cover and, I am glad to say, succeeds. Regular tutorials are given in assembly language and programming techniques in general. Unusually for disk magazine GA also tackles 'features', or articles comprehensively covering an entire subject. Issue twelve is no exception and has features covering art, multi-tasking and graphic user interfaces. It's also nice to see that the editorial doesn't slip into that 'my Amiga's better



Clip Art

ArtAbout



Dynamic Graphics lanza ahora una nueva colección de gráficos, ArtAbout, comenzando por temas como Deportes, Comidas, Estaciones y Cuidado de la Salud. Cada uno contiene 100 iolustraciones en blanco y negro, muy detallados y útiles para cualquier creativo. Son disponibles tanto en formato impreso convencional para escanear como en disco para Mac o PC en formato .TIFF o .EPS, estando muchos de estos últimos dispuestos en capas para facilitar su alteración. En próximas fechas aparecerán títulos como Vacaciones, Menú/Restaurante, Negocios/Comercio, Propiedad Inmobiliaria, Bordes, Religiones, Familias, Eduación, Gráficos y Símbolos.

Dynamic Graphics, J. Tarrés Roldán, Regent Mendieta, 15–23; 08028 BARCELONA. Tel: 93–333 03 08.



A new collection of clip–art, printed or in .TIFF or .EPS formats for use with Mac and IBM compatibles. Titles available are Sports, Food, Healthcare and future ones are to include graphics related to Holidays, Menus, Business, Borders, Religions, Family, Education, Symbols etc. Each collection contains 100 illustrations, very detailed and most useful for any creative.

Dynamic Graphics, Inc; 6000 N. Forest Park Dr.; P.O. Box 1901 PEORIA, IL 61656–1901, U.S.A. Tel:(+1) 309–688 8800; Fax:(+1) 309–688 3075.

Trim Line for Calamus

Una colección –casi llegan al centenar– de gráficos en formato vector para uso con Calamus –.CVG–. Son bastante variados y aunque sin grandes detalles pueden resultar muy útiles para personalización de documentos, pequeños anuncios etc. De precio económico.

A quite large collection –almost a hundred images– of vector clip art in .CVG format. Economic and might come in handy for tight pockets and small ads, for example.

Juan José Colón, Trim Line, c/ Grande 54; 21510 SAN BARTOLOME DE LA TORRE.